

# GH<sup>®</sup>STBUSTERS<sup>®\*</sup>

Fantasma, fantasmas e mais fantasmas. Eles decidiram aparecer com força total e tomar conta da cidade para mostrar do que são capazes! E agora, a quem você vai recorrer?



**TEC TOY**

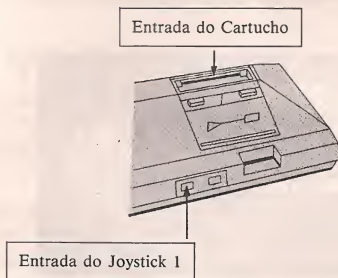


# Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho GHOSTBUSTERS no console (Veja a figura), conforme o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o Joystick 1 na entrada do console.
4. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique, primeiro, se o cartucho está bem colocado.

Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



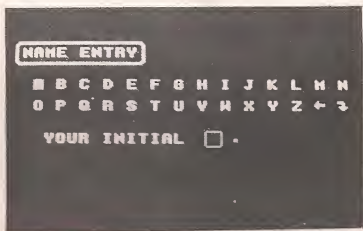
# Prepare o jogo

1. Aperte o Botão 1.
2. Use as SETAS para selecionar:  
*NEW GAME STAR* (Início de novo jogo)  
ou  
*CONTINUE START* (Continuar o mesmo jogo)
3. Aperte novamente o Botão 1.

## Quando começar um novo jogo

Faça esta seleção para o seu primeiro jogo ou quando quiser introduzir novas iniciais.

Para introduzir suas próprias iniciais, por exemplo, use as SETAS para posicionar o cursor e, então, aperte o Botão 1. Faça isso duas vezes, uma para cada letra das iniciais de seu nome.



## Quando continuar o mesmo jogo

Faça esta seleção quando já dispuser de uma “conta bancária” (*bank account*), com depósito em dinheiro. Primeiro, introduza suas iniciais, como já foi explicado. Em seguida, introduza sua conta bancária do mesmo modo como introduziu suas iniciais.

```

NAME ENTRY
A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z ← →
YOUR INITIAL  A . A
YOUR ACCOUNT NUMBER
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
  
```

## O que acontece neste jogo

Não é nada fácil caçar fantasmas. Você precisa do carro certo, do instrumental adequado e de muita, muita coragem. É por isso que você foi escolhido para dirigir esta arriscadíssima operação!

Você começa com um saldo de US\$ 10.000 (Dez mil dólares) na sua conta bancária. Parte desse dinheiro destina-se a comprar as coisas de que vai necessitar.

Em seguida, você recebe o mapa da cidade. Sempre que houver fantasmas em algum edifício, ele piscará. Você se guiará por esse *brilho* para chegar ao edifício o mais depressa possível.

Assim que chegar ao edifício assinalado, use seus raios Ion para imobilizar os fantasmas. Quando tiver agarrado todos, a imagem volta para o mapa e você continuará localizando mais fantasmas no resto da cidade.

Às vezes será necessário voltar ao Quartel-General para buscar reforços, recarregar seu lançador de raios Ion ou para esvaziar as suas armadilhas de fantasmas.

Quando o Homem Marshmallow entra em cena, você larga tudo e enfrenta esse monstro grudento. Faça seus homens esgueirarem-se pela retaguarda do monstro e invadir o templo de Zule.

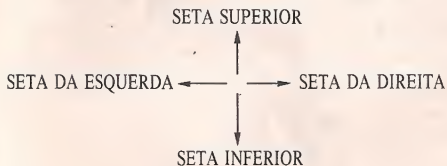
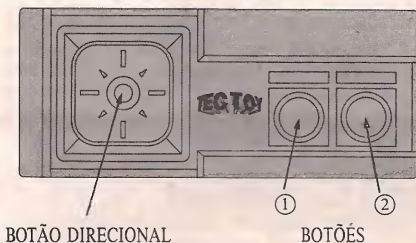
Após entrar no templo, faça seu pessoal subir as escadas, atacando os Roamers de passagem e tente chegar até o topo.

Chegando lá em cima, você terá uma última missão: liquidar Gorza.

Neutralizados os poderes de Gorza, os demais fantasmas também ficarão à sua mercê. A vida da cidade voltará ao normal e você será aclamado por todos os habitantes como um dos seus maiores heróis.

# Assuma o controle!

Veja agora a localização de todos os controles do seu Joystick.



# Dinheiro

A caça aos fantasmas é um grande negócio. E, como todo grande negócio, exige muito investimento.

No início do jogo você pode pedir emprestados até US\$ 10.000, para investir na compra de carros e equipamento. Uma conta bancária será aberta em seu nome, e toda vez que caçar um fantasma, uma certa quantia será depositada em sua conta.

Lembre-se de anotar o número de sua conta bancária. Você precisará desse número toda vez que iniciar um novo jogo.

# Quem é quem

Você é um Ghostbuster, um Caçador de Fantasmas, equipado com um carro envenenado, armamento especial e reflexos ultra-rápidos.

Você deve ir atrás dos fantasmas que estão armados de pratos voadores, projéteis de lama visguenta, raios laser e têm a capacidade de se tornar invisíveis na hora em que quiserem. Veja, agora, quem é quem no mundo dos fantasmas.







### ROAMERS

Gostam de se espalhar pelas ruas e de lançar pratos.



### MARSHMALLOW MAN

É o resultado da reunião do poder de todos os fantasmas. Por isso, ele é um monstro gigante.



### SLIMERS

Amigos dos ROAMERS, mas bem mais rápidos.



### MASTER OF THE KEY

É ele que tem a chave de Zule.



### GATEKEEPER

Ela toma conta das coisas de Zule.



**GORZA** — Este é o chefe dos fantasmas. Armado com raios laser mortais, é o mais perigoso de todos.

# O que vale quanto

O bom caçador de fantasmas precisa estar bem a par do valor das coisas de seu ofício. É muito importante, por exemplo, avaliar qual o equipamento mais necessário quando o dinheiro disponível é limitado.

Aqui está o que você pode comprar com o seu rico dinheirinho. Lembre-se bem, porém, de que o melhor dos equipamentos jamais substituirá a visão rápida e a mão firme.

## Carros

**ECONOMY** - Transporta até seis equipamentos. Muito leve. Derrapa bastante ao ser atingido ..... US\$ 2.000

**HEARSE** - Transporta até nove equipamentos. Peso médio. Derrapa razoavelmente ao ser atingido ..... US\$ 4.800

**COMMON** - Transporta até onze equipamentos. Pesado. Derrapa muito pouco ao ser atingido ..... US\$ 6.000

**SPORTS** - Transporta até oito equipamentos. Muito pesado. Praticamente não derrapa ao ser atingido ..... US\$ 12.000



## Como escolher o carro

1. Utilize o Botão Direcional (D) para indicar o carro que você deseja.
2. Aperte o Botão 1 ou o Botão 2 para fazer a sua seleção.

## Como guiar o carro

Use o Botão Direcional (D).

## Equipamento

**PK ENERGY DETECTOR** - Permite que você saiba, por antecipação, quando um determinado edifício está prestes a ser atacado por fantasmas. A cor do edifício muda para roxo ..... US\$ 400

**MARSHMALLOW SENSOR** - Indica quando o Homem Marshmallow se aproxima de um edifício localizado perto de você. A cor do edifício muda para branco ..... US\$ 800

**IMAGE INTENSIFIER** - Faz a imagem dos fantasmas ficar mais nítida ..... US\$ 800

**SUPER PK ENERGY DETECTOR** - Funciona exatamente como o *PK Energy Detector* comum, porém com muito mais potência, pois cobre a cidade inteira, não importando o lugar em que *você* esteja ..... US\$ 1.200

**SUPER MARSHMALLOW SENSOR** - Funciona como o *Marshmallow Sensor* comum, mas você não precisa ficar perto do edifício ..... US\$ 2.000

**GHOST VACUUM** - Serve para você sugar fantasmas extraviados, enquanto continua dirigindo seu carro ..... US\$ 600

**GHOST BAIT** - É uma isca que atrai fantasmas para o lugar onde você estiver. Além disso, impede que os fantasmas se misturem para formar um *Homem Marshmallow*. A vantagem dessa isca é que você pode usá-la até cinco vezes ..... US\$ 400

**GHOST TRAP** - Armadilha para pegar fantasmas. Mas, depois de apanhar vários fantasmas, você tem de voltar ao seu Quartel-General para esvaziar a armadilha ..... US\$ 500

**HIGH CAPACITY TRAP** - Funciona como uma *Ghost Trap* comum, mas suga três vezes mais fantasmas e só então você precisará esvaziá-la ..... US\$ 2.500

**LASER CONFINEMENT SYSTEM** - Com este pequeno acessório, você pode usar à vontade as suas armadilhas de pegar fantasmas, sem necessidade de voltar ao Quartel-General para esvaziá-las. Os fantasmas assim apanhados entrarão automaticamente no *Laser Confinement* e suas armadilhas estarão continuamente vazias ..... US\$ 8.000

**SUPER ION BEAM** - Este item prolonga bastante a ação dos seus *Ion Beams*, ou raios Ion, que fulminam os fantasmas ..... US\$ 3.000

**GHOST PARALYSIS SYSTEM** - Serve para reduzir os movimentos dos fantasmas ..... US\$ 3.500

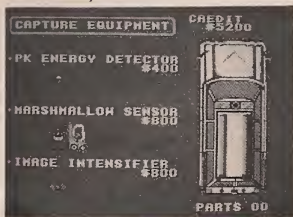
**TURBO CHARGER** - Faz seu carro ficar mais-veloz.  
Assim, você chega mais rápido à cena do crime . US\$ 4.500

**SUPER GHOST VACUUM** - É uma versão envenenada do  
*Ghost Vacuum* comum ..... US\$ 3.200

**DEFENSIVE WALL** - Esta muralha defensiva pode ser  
usada quando você se encontrar nas piores situações.  
Coloque-a no meio do caminho para bloquear a passagem  
de fantasmas comuns, além das *Gate Keepers* e *Key Masters*. Mas, procure usá-la com inteligência, pois ela só  
funciona uma vez em cada jogo ..... US\$ 1.500

### Como escolher seu equipamento

1. Utilizando o Botão Direcional, movimente a empilhadeira até o item que deseja.
2. Aperte o Botão 1 para colocar o item na empilhadeira.
3. Com o Botão Direcional, outra vez, movimente a empilhadeira até o seu carro.
4. Aperte novamente o Botão 1 para transferir o item da empilhadeira para o carro.



5. Repita a mesma operação para escolher qualquer outro item.
6. Quando tiver acabado de escolher todos os itens do seu equipamento, aperte o Botão 2 para iniciar o jogo.

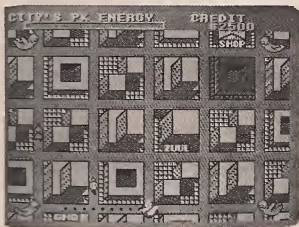
### Como usar seu equipamento

Aperte o Botão 2.

### A loja do equipamento (The Shop)

A loja onde você compra seu equipamento vem indicada no mapa e está sempre aberta.

Assim, se no meio do jogo quiser comprar algum item, basta ir até a loja ou *THE SHOP*.



## GHQ (*Ghostbusters Headquarters*)

De vez em quando, no transcorrer do jogo, você precisa voltar ao Quartel-General dos Caça Fantasmas.

Ele está localizado na parte inferior esquerda do mapa.

Volte ao GHP quando:

- Seu *Ion Beam* estiver esgotado;
- Suas *Ghost Traps* estiverem repletas;
- Você dispuser de um único “caçador”.

## Medidor de energia PK

À medida que cada vez mais fantasmas se infiltram na cidade, aumenta o nível de energia PK. O medidor dessa energia está localizado na parte superior esquerda da tela com a inscrição “*City's PK Energy*”. Preste bem atenção nesse medidor, pois ele indica quem está vencendo a batalha, você ou os fantasmas.

Se o nível da energia PK subir, o medidor passa do azul para o amarelo, e deste para o vermelho. Tal aumento de PK pode ser consequência do seguinte:

- Passagem do tempo;
- Entrada de *Roamers* no Templo de Zule;
- Fuga dos fantasmas de um dos edifícios, antes que você consiga apanhá-los.

# Quatro jogos em um

GHOSTBUSTERS são, efetivamente, quatro jogos em um. Cada um deles requer uma estratégia diferente, pequena variação da habilidade no manejo dos controles e um perfeito conhecimento destes últimos.

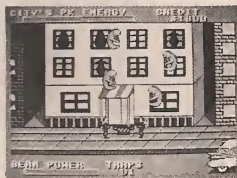
Nas páginas seguintes você tem detalhes dos quatro jogos.

## 1. Procure e liquide

Procure no mapa da cidade edifícios onde brilha a luz do alarme. Ao localizar um deles, dirija-se imediatamente para lá.

**Assim que chegar ao edifício:**

1. Coloque o seu caçador em frente do edifício;
2. Aperte a seta na posição “para cima”;
3. Aperte os Botões 1 e 2 para seus dois caça fantasmas saírem do carro.





### Como caçar os fantasmas:

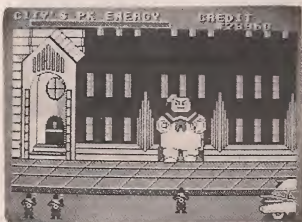
1. Use as setas para posicionar os caçadores;
2. Aperte o Botão 2 para disparar os *Ion Beams*, ou Raios Ion;
3. Procure apanhar os fantasmas com a armadilha, entre dois disparos de Raios Ion;
4. A seguir, aperte o Botão 2 novamente para agarrar os fantasmas.

**OBSERVAÇÃO:** quando tiver apanhado todos os fantasmas, a imagem volta para o mapa da cidade.

## 2. A derrota do Homem Marshmallow

Se dispuser de mais de US\$ 10.000 quando o Medidor PK passar para o vermelho, você se verá frente a frente com o *Homem Marshmallow*.

Para conseguir entrar no Templo de Zule, é preciso fazer com que pelo menos dois de três caçadores iludam a vigilância desse guarda gigantesco.



Veja como se pode fazer isso.

Utilizando todas as oito posições do Botão Direcional, vá manobrando seus caçadores um por um, para fazê-los passar pelo *Homem Marshmallow*.

Atenção! Não tente passá-los por entre as pernas do gigante, pois isso é impossível.

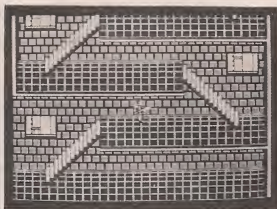
O melhor é tentar pelos lados.

### 3. As escadas de Zule

As escadas que levam a Zule estão infestadas pelos desagradáveis Roamers. Para rechaçar seus caçadores, os Roamers vão jogar neles lama visguenta e até pratos.

Procure evitar que os Roamers façam isso.

Assim que conseguir colocar um dos seus caçadores no alto das escadas, você está pronto para enfrentar Gorza.



**Como movimentar seus caçadores**

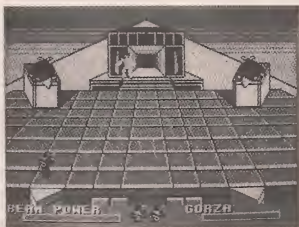
**Use todas as oito posições do Botão Direcional.**

**Para alvejar fantasmas com seu *Super Ion Beam*:**

1. Aperte o Botão 1 para disparos em diagonal.
2. Aperte o Botão 2 para disparos laterais.

## 4. A eliminação de Gorza

Parabéns! Você conseguiu chegar à última etapa de sua missão. Agora, tudo que tem a fazer é eliminar Gorza, o que, sem dúvida, é mais fácil de falar do que de fazer.



Veja como tem de proceder.

1. Use as setas para movimentar seu caçador.
2. Use os Botões 1 e 2 para disparar os seus Raios Super Ion.

## Tente de novo.

Em cada uma das quatro partes do jogo, as regras para terminar apresentam pequenas diferenças. Veja agora quais são.

**Na 1ª parte** - O jogo termina quando o medidor PK fica vermelho e você não tem mais do que US\$ 10.000.

**Na 2ª Parte** - O jogo termina quando dois caçadores são tocados pelo *Homem Marshmallow*.

**Na 3ª parte** - O jogo termina quando três caçadores são tocados pelos *Roamers* ou pelos *Slimers*, ou quando são atingidos por pratos voadores.

**Na 4ª parte** - O jogo termina quando todos os três caçadores forem liquidados. Isso pode acontecer nas seguintes circunstâncias:

- O Raio Ion perde a potência.
- Um dos caçadores é atingido pelo raio de Gorza.
- Um dos caçadores é atingido pela *Gatekeeper* ou pelo *Master of the Key*.

## Conheça a pontuação

Em *GHOSTBUSTERS* a sua pontuação entra em sua conta bancária ou é dela subtraída. Veja como funciona.

### 1. Dinheiro que entra em sua conta:

Quando você impede que fantasmas se transformem no *Homem Marshmallow* ..... US\$ 2.000  
 Quando você apanha um *Roamer* ..... US\$ 200

### 2. Dinheiro que sai de sua conta:

Quando você toca a *Gatekeeper* e o *Master of the Key*  
 —cada vez ..... US\$ 10  
 Quando seu carro derrapa em todo o caminho de volta ..... US\$ 1.000  
 Quando *Homem Marshmallow* ataca um edifício .....  
 ..... US\$ 4.000  
 Quando você compra qualquer item da loja  
 (*The Shop*) ..... US\$ 400 a US\$ 8.000

## Dicas úteis

- Seja cuidadoso ao comprar seu equipamento. Você logo aprenderá quais os itens que realmente valem a pena comprar.
- Aprenda a operar os Raios Ion com rapidez e precisão. É o único jeito de derrotar os fantasmas.
- Se comprar os dois tipos de armadilhas para pegar fantasmas, lembre-se de que as do tipo *High Capacity* serão usadas primeiro.
- Procure o *Homem Marshmallow* quando o medido PK ficar vermelho.

# Marcador de pontos

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |

|        |  |  |  |  |  |
|--------|--|--|--|--|--|
| Nome   |  |  |  |  |  |
| Data   |  |  |  |  |  |
| Pontos |  |  |  |  |  |



## **CERTIFICADO DE GARANTIA**

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

**TEC TOY**

**NºCO 021323196**

PRODUZIDA NA ZONA FRANCA DE MANAUS

**TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000

Indústria Brasileira

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermanno Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



GOVERNADOR: MARCELO